

i coriandoli

SERGIO CALZONE
**UNICORNI,
DRAGHI, SIRENE**
... e altri animali mitologici



edisco



libri capaci di sorprendere e meravigliare

Il verbo *leggere* non
sopporta l'imperativo,
avversione che condivide
con alcuni altri verbi:
il verbo *amare*
e il verbo *sognare*.

DANIEL PENNAC

Sergio Calzone

UNICORNI, DRAGHI, SIRENE

... e altri animali mitologici



edisco

Unicorni, draghi, sirene

Redazione: Attilio Dughera

Illustrazioni: Emanuele Bartolini

Progetto grafico: Elisabetta Paduano, Manuela Piacenti

Revisione testi: Lunella Luzi

Impaginazione: Costantino Seminara

Computer to Plate: Grafica Piemontese

Tutti i diritti riservati

Copyright © Edisco Editrice

10128 Torino – Via Pastrengo, 28

Tel. 011.54.78.80 – Fax 011.51.75.396

Indirizzo internet: info@edisco.it

I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento totale o parziale con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche) sono riservati per tutti i paesi.

Fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge n. 633/1941.

Le riproduzioni effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate solo a seguito di specifica autorizzazione rilasciata dall'editore.

L'editore è a disposizione degli aventi diritto con i quali non gli è stato possibile comunicare, nonché per eventuali involontarie omissioni e inesattezze nella citazione delle fonti dei brani, illustrazioni e fotografie riprodotti nel presente volume.

Stampato per conto della Casa editrice presso
Grafica Piemontese, Volpiano (To), Italia

Printed in Italy

Ristampe

5 4 3 2 1 0

PRESENTAZIONE DELLA COLLANA

Nell'attuale scenario genericamente monotono e piatto, con scarsi guizzi di fantasia e di originalità, quando appare qualcosa in grado di meravigliarci ancora, di attrarre l'attenzione, è per tutti una gradita sorpresa. Questo vale anche per i libri, soprattutto per quelli rivolti ai ragazzi, dove spesso la quantità dell'offerta non è proporzionale alla loro qualità.

La collana "I Coriandoli" vuole essere una folata di fantasia, di creatività e inventiva in questo panorama, per catturare l'attenzione dei suoi destinatari, i giovani adolescenti, e convincerli che leggere un buon libro può dimostrarsi un'avventura interessante, come divertirsi con un videogioco o guardare la televisione.

Per fare questo, i libri della collana partono sempre e comunque dagli interessi dei ragazzi, dal mondo che li circonda, dalle esperienze che essi hanno compiuto o stanno vivendo, da ciò che li affascina, dalle curiosità che li avvincono, dai piccoli e grandi problemi che li inquietano, dagli interrogativi che si propongono. Nella collana essi troveranno romanzi e racconti pensati e scritti per loro da scrittori che, di professione, si occupano di narrativa per i giovani, oppure raccolte di racconti su quei temi che li riguardano.

"I Coriandoli" vogliono anche essere dei modelli di scrittura accattivante e variopinta, per contribuire alla crescita culturale e per proporre modelli che aiutino all'acquisizione delle abilità e della padronanza della lingua: uno scopo non secondario di tutti coloro che hanno a cuore la formazione culturale dei giovani.

I libri di questa collana vogliono, insomma, essere come una manciata di coriandoli, che ci investe e ci induce a smemorarci, ci proietta in mondi leggeri e colorati, ci ridona la gioia di vivere, l'entusiasmo; cattura l'attenzione come le stelle luminose di un gioco pirotecnico. A differenza di tutto questo, però, essi non sono prodotti effimeri, destinati a risolversi nel nulla: essi restano con noi, come compagni più grandi, in grado di risponderci ogni qual volta li interroghiamo, di sorriderci, complici e amici.

Attilio Dughera

INDICE

INTRODUZIONE	7
--------------------	---

Percorso I **STORIE DI FORZA E DI ASTUZIA**

<i>Introduzione al percorso</i>	12
<i>Gli dèi non conoscono pietà</i>	13
Lavoriamo sul testo	20
<i>La Sfinge di Tebe</i>	24
Lavoriamo sul testo	30
<i>Cerbero</i>	34
Lavoriamo sul testo	44
<i>Viaggio nel paese dei grifoni</i>	47
Lavoriamo sul testo	60
<i>Nove teste valgono più di una?</i>	63
Lavoriamo sul testo	70
<i>Il mostro nel labirinto</i>	73
Lavoriamo sul testo	87

Percorso II **AUDACI SFIDE E INSOLITE METAMORFOSI**

<i>Introduzione al percorso</i>	92
<i>Più in alto sali, più forte cadi...</i>	93
Lavoriamo sul testo	101
<i>Alcione</i>	104
Lavoriamo sul testo	111
<i>Molti cigni</i>	115
Lavoriamo sul testo	121
<i>Un varco tra Scilla e Cariddi</i>	124
Lavoriamo sul testo	131
<i>Il Serpente Piumato</i>	135
Lavoriamo sul testo	140

Percorso III

TENEBROSI INGANNI

<i>Introduzione al percorso</i>	144
<i>Un tesoro e il suo drago</i>	145
Lavoriamo sul testo	155
<i>Storia del Grande Verme di Lambton</i>	158
Lavoriamo sul testo	164
<i>Lorelei, l'ondina del Reno</i>	167
Lavoriamo sul testo	174
<i>L'Orca non è un pesce...</i>	177
Lavoriamo sul testo	187

Percorso IV

PREZIOSE CREATURE

<i>Introduzione al percorso</i>	192
<i>Più in alto di Cuzco</i>	193
Lavoriamo sul testo	205
<i>Re Artù e gli unicorni</i>	209
Lavoriamo sul testo	216
<i>Un caladrio per l'imperatrice Berta</i>	219
Lavoriamo sul testo	232
<i>Il volo dell'ippogrifo</i>	235
Lavoriamo sul testo	241
GLOSSARIO DEI NOMI	245

INTRODUZIONE

Leggendo questo libro, si incontrano strane creature e animali dalle forme bizzarre: ci sono mostri, certo, ma non soltanto, anche esseri benefici oppure protagonisti di storie delicate.

Naturalmente, nessuno di essi esiste nella realtà, ma la fantasia non è forse una dote dell'uomo? E, se queste creature sono nate appunto dalla sua fantasia, non hanno perciò il diritto di essere prese almeno un poco sul serio?

I primi due percorsi di questa raccolta contengono racconti arrivati fino a noi dall'Antichità, mentre gli altri due percorsi sono costituiti da vicende create nel Medioevo. Ciò deve ben dirci qualcosa: ci suggerisce infatti che l'Uomo non ha mai smesso di inventare animali fantastici perché ha sempre sentito il bisogno di evadere dalla realtà e di concedersi l'incredibile libertà che nasce quando si dà spazio alla fantasia. Oggi il cinema non abbonda forse di esseri che vengono magari dallo spazio e che sono altrettanto teneri o feroci quanto le creature mitiche di questo libro?

Qui troverai storie tratte dagli autori più diversi: antiche leggende tedesche e Omero, miti greci e Ariosto, fiabe inglesi, mitologia messicana e peruviana insieme a Ctesia, a Dante e a Plinio, tutti hanno sentito il bisogno di descrivere ciò che in terra non esiste ma è ben presente nella mente fertile di chi sa usare la penna.

Avrai così la possibilità di leggere storie di forza quasi incredibile, dove uomini dal coraggio impavido e dal braccio potente hanno sconfitto esseri terrificanti. Ma anche vicende in cui l'astuzia e l'intelligenza prevalgono di gran lunga sulla violenza e servono altrettanto bene a liberare il mondo da mostri pericolosi.

Potrai conoscere le trasformazioni impensabili di cui sono stati protagonisti esseri umani che hanno trovato la loro pace sotto l'aspetto

di animali; oppure sfide davvero temerarie nelle quali si può vincere o si può perdere, ma dove si dimostra come la nostra specie non sa resistere alla tentazione di mettersi alla prova e di cercare di superare i propri limiti.

Vedrai inganni assolutamente perfidi tesi da creature che non conoscono la pietà, ma che spesso devono cedere il passo al valore di qualche eroe che non si cura della paura o che, meglio ancora, sa cosa sia ma sa anche affrontarla e vincerla.

E poi verrai a contatto con creature preziose, dotate, sì, di poteri straordinari ma che sanno anche mettersi in comunicazione con gli uomini e fare loro del bene, se i cuori di questi sono puri, mentre l'avidità viene punita nel modo più severo.

Da sempre l'Uomo racconta l'eterna lotta tra il bene e il male. Ebbene, in queste storie, grazie a questi animali favolosi, a queste creature fantastiche, quella lotta diventa visibile e i suoi risultati appaiono chiari e istruttivi: niente al mondo è più importante dell'affermarsi della giustizia, anche se spesso essa è insidiata e quasi nascosta dalle oscure manovre di chi, dal male, spera di trarre guadagno e potere.

Ecco dove la fantasia si collega alla realtà e parla un linguaggio comune: quello che insegna che, tra bene e male, bisogna imparare a non esitare un attimo e ad agire con la tranquilla certezza di chi è nel giusto.

PERCORSO I

**STORIE DI FORZA
E DI ASTUZIA**

Gli dèi non conoscono pietà

La Sfinge di Tebe

Cerbero

Viaggio nel paese dei grifoni

Nove teste valgono più di una?

Il mostro nel labirinto

INTRODUZIONE AL PERCORSO

Che cos'è preferibile? Possedere una forza fisica fuori dal comune oppure un'astuzia raffinata che viene da un'intelligenza superiore? Certo, l'ideale sarebbe di possederle tutte e due, ma, dovendo scegliere, a cosa dare la preferenza? Queste sei storie mostrano, appunto, altrettante vicende in cui una di queste qualità ha potuto trionfare su difficoltà che sembravano insuperabili.

Chi potrebbe resistere alla forza travolgente della prima creatura che popola la terra dopo il grande Diluvio che l'aveva resa un luogo inospitale e muto? Chi potrebbe sfuggire alla sua caccia implacabile? Ebbene, astuzia e spietatezza si combinano qui per sconfiggere la forza bruta, anche se, alla fine, il vinto non può che suggerirci almeno qualche sentimento di pietà...

Un uomo e un mostro semidivino si battono in una gara di intelligenza: è certa la sconfitta del debole umano? Non è detto! Soprattutto se quell'umano è un giovane pronto nel riflettere e lucido nel giudicare come un certo Edipo!

Un cane infernale nel suo significato più letterale: che abita all'Inferno! Un cane infernale che monta la guardia perché non un vivo entri nel regno d'oltretomba, né un morto ne esca. Eppure di volta in volta forza o astuzia possono vincerlo, tanto più che anche un mostro può nascondere, nel profondo del suo cuore, un irresistibile desiderio di dolcezza...

Un uomo ritornato dagli estremi limiti del mondo racconta le sue avventure e il modo straordinario in cui è riuscito a diventare una delle persone più ricche del suo tempo: si vedrà come la prontezza di spirito può ricavare vantaggio anche dall'incontro con creature spaventose.

Forte come Ercole: quante volte si sente questo modo di dire? Ecco quindi proprio Ercole in azione ma, se il suo braccio è possente, il suo cervello non per questo è meno sottile nel trovare rimedio... all'irrimediabile.

Un labirinto in cui ci si perde; un mostro in agguato nel punto più profondo; un re senza scrupoli e senza pietà. Come venirne fuori vincitori? Anche l'eroe più impavido non può fare a meno, in un caso come questo, dell'astuzia femminile che, si sa, può essere, in certe situazioni, davvero ingegnosa!

Gli dèi non conoscono pietà

Un tempo, ci fu il Diluvio sulla Terra.

Iniziò a piovere con una intensità e con una continuità che nessuno prima aveva mai visto. I fiumi si gonfiarono e corsero colmi di acque fangose verso il mare. I laghi riempirono le conche nei quali erano sempre stati contenuti, poi traboccarono sommergendo le città e allagando le valli e le pianure. I mari, ricevendo pioggia su tutta la loro superficie e accogliendo grandi quantità di acque dai fiumi in piena, innalzarono il loro livello e lanciarono ondate sempre più in alto: in questo modo distrussero i paesi sulle coste e irrupero rovinosi nell'entroterra, trascinando alla morte piante, animali, uomini, con una forza che nessuno avrebbe mai potuto trattenere.

Alla fine, le terre emerse sparirono del tutto e la massa oscura del mare si chiuse anche sulle cime delle montagne più alte. L'acqua sommergeva ogni cosa e ovunque non vi era che la sua grigia superficie, sparsa di cadaveri e di detriti, tormentata dal vento che la sferzava e vi alzava onde schiumeggianti.

Per un tempo indefinito tutto tacque, tranne il sibilare e il rumoreggiare della tempesta. Poi cessò anch'essa e il Mondo restò sospeso, in un silenzio di morte e di attesa.

Finalmente, dopo molto tempo, le nuvole si squarciarono in cielo, il sole tornò a brillare, poi a scaldare la superficie degli oceani e, con il calore, una grande nebbia di evaporazione si alzò dalle acque.

Ci vollero anni perché le terre emerse incominciassero a ricomparire, ma alla fine la Terra rivide la luce. Era spopolata e ricoperta ovunque di fango.

Proprio da quel fango, in un'atmosfera intrisa di umidità, resa nebbiosa dal calore che ancora sollevava vapori verso il cielo, la

Terra Madre, la prima, la più antica delle dee¹, generò una creatura, la sola che si potesse adattare a un ambiente come quello, fatto di paludi e di acquitrini: un gigantesco serpente al quale essa stessa diede il nome di Pitone.

La Terra Madre generò poi un'infinità di altri esseri, man mano che la superficie delle terre emerse si asciugava e diventava più favorevole alla vita. Ma Pitone fu la più formidabile e la più temibile, e periodicamente scendeva dai fianchi del monte Emo e si abbatteva sulla Grecia, uccidendo vecchi e bambini con il suo fiato gelato. Allo stesso tempo, però, proprio il freddo che portava con sé era capace di far condensare nel cielo nuvole cariche di una pioggia benefica che faceva germogliare i raccolti e suscitava la riproduzione del bestiame.

Per secoli e millenni la presenza di Pitone continuò minacciosa a terrorizzare gli uomini che erano tornati a popolare numerosi la Terra. Ogni anno essi attendevano la sua calata con timore e con rassegnazione; al tempo stesso sarebbero stati ancora più preoccupati se non fosse avvenuta: i loro campi non avrebbero dato frutti, né le loro vacche avrebbero avuto vitelli o le cavalle puledri, benché nessuno allora capisse in che modo Pitone fosse capace di determinare tutto ciò.

Gli uomini sapevano soltanto che era quanto accadeva e tanto bastava loro per temere allo stesso tempo e allo stesso modo la sua venuta e la possibilità di una sua assenza.

A un certo punto però accadde un fatto nuovo, destinato a sconvolgere la vita dell'immane serpente e, di conseguenza, anche quella dei contadini greci.

Accadde che il padre degli dei, Zeus², non esitò a tradire per l'ennesima volta la propria moglie, la dea Era³, poiché si innamorò di Latona, della stirpe dei giganteschi Titani⁴.

1 *Terra Madre, la prima, la più antica delle dee*: nella mitologia greca, Gea, che significa appunto Terra Madre, è l'essere originario, capace di generare da sola il Cielo, le Montagne e il Mare, da cui discenderanno poi tutti gli altri dèi.

2 *Zeus*: vedi Glossario dei nomi al fondo del volume.

3 *Era*: vedi Glossario dei nomi al fondo del volume.

4 *Titani*: i dodici giganti figli di Urano (il Cielo) e di Gea, che, ben prima della

Certo, si trattava di una creatura enorme, ma intanto, a dispetto della mole, era bellissima; e poi non dimentichiamo che Zeus era un dio, e che il problema della grandezza per lui proprio non si poneva!

Il guaio era che Latona ben presto si accorse di attendere un figlio da lui. Anche Era si rese conto della gravidanza, e, gelosa della rivale, incaricò proprio Pitone di inseguire la futura madre in qualunque parte del mondo avesse cercato rifugio. Nello stesso tempo stabilì che la sventurata non avrebbe potuto partorire in nessun luogo dove brillasse il sole.

Latona, aiutata di nascosto da Zeus, iniziò a fuggire e Pitone, ubbidiente, si lanciò al suo inseguimento, abbandonando le sue periodiche incursioni sulla Grecia e impegnandosi invece a non lasciare requie alla poveretta, ormai sempre più vicina al momento cruciale.

La sventurata vagò a lungo, ma non trovava un luogo favorevole al parto, perché ogni terra la respingeva preoccupata dalla certezza che, se avesse acconsentito a ospitarla, avrebbe prima subito la furia di Pitone e poi quella di Era.

Latona cercò di nascondersi tra le sorgenti calde e i bianchi depositi di calcare della Cappadocia⁵, ma subito Pitone la scorse, scivolando rapido tra tutta quella umidità. Allora lei provò a fuggire sull'isola di Rodi⁶, sperando che la secchezza del suolo lo scoraggiasse, ma le migliaia di farfalle di ogni colore che vivono su quell'isola, alzandosi spaventate tutte insieme, ne segnalavano la presenza da lontano. Cercò rifugio a Creta⁷, ma i mercanti che

nascita di Zeus, avevano cacciato il padre dal trono degli dèi per sostituirlo con il maggiore di loro: Crono (il Tempo). Quando Zeus cercò a sua volta di impossessarsi del trono del padre, dovette combattere per dieci anni proprio contro di loro, uscendo alla fine vincitore.

5 *Cappadocia*: regione dell'attuale Turchia. È ancora oggi celebre per le spettacolari «cascate calcificate» di Pamukkale, dove le acque, cariche di sali calcarei, hanno nel corso dei secoli ricoperto i massi di una scarpata di bellissimi depositi biancastri, creando uno scenario di magnifico aspetto.

6 *Rodi*: isola del Mediterraneo orientale (mar Egeo), oggi compresa nel territorio della repubblica di Grecia.

andavano e venivano da quell'isola di affaristi raccontarono in ogni angolo del Mediterraneo del suo soggiorno in quel luogo.

Provò nel Peloponneso⁸, ma fuggì, spaventata dall'aspetto crudele di tanti guerrieri dalle spade insanguinate. Si nascose a Santorini⁹, ma la terra stessa tremò con un terremoto, mentre un vulcano prendeva a sputare lava e fumo fin nel cielo, così che per Pitone fu facilissimo trovarla. Cercò scampo in Attica¹⁰, ma era tempo di vendemmia e il dio Dioniso¹¹ passava da una vigna a un'altra, seguito da tutta la sua corte: moltissimi la riconobbero e la salutarono, tanto che subito si riseppe del suo arrivo.

Alla fine, tuttavia, il serpente fu ingannato in un modo ingegnoso, poiché Latona si rifugiò su un'isola vagante, l'unica cioè che Zeus (guarda caso!) non avesse saldato alla crosta terrestre e che non apparteneva perciò fino in fondo alla categoria delle terre emerse.

Qui, all'ombra di un olivo e di una palma da datteri, al riparo dunque dalla luce del sole, essa partorì due gemelli: il dio Apollo¹², il solare, e la dea Artemide¹³, la cacciatrice.

Delo¹⁴, l'isola vagante, da quel giorno, ma soltanto da quel giorno, fu fissata da Zeus al fondo del mare e in tal modo l'inseguitore fu beffato e costretto ad abbandonare la sua missione.

7 *Creta*: isola del Mediterraneo centrale, anch'essa oggi in territorio greco. Fu sede di una delle più antiche civiltà europee, la civiltà minoica, la prima che si fondasse più sul commercio via mare che sull'agricoltura.

8 *Peloponneso*: regione greca, costituita da una grande penisola compresa tra il mare Ionio e il mar Egeo. È unita al continente dall'istmo di Corinto. Anticamente fu sede della civiltà micenea e, in seguito, una sua città, Sparta, rivaleggiò con Atene per il ruolo di centro più importante della Grecia.

9 *Santorini*: isola greca nel mar Egeo (Mediterraneo orientale). Di origine vulcanica, nell'antichità fu sventrata da una serie di violente eruzioni di cui restano ancora oggi le tracce spettacolari.

10 *Attica*: regione greca, culla della civiltà e della cultura classica. La sua capitale è Atene, la città nella quale nacquerò, nell'antichità, l'arte, la filosofia e la letteratura europee.

11 *Dioniso*: vedi Glossario dei nomi al fondo del volume.

12 *Apollo*: vedi Glossario dei nomi al fondo del volume.

13 *Artemide*: vedi Glossario dei nomi al fondo del volume.

14 *Delo*: isola greca (mar Egeo), fu anticamente centro del culto di Apollo.

Pitone, deluso, stanco, preoccupato per la possibile vendetta di Era, si ritirò senza strepito e trovò rifugio alle falde del monte Parnaso¹⁵, dove riprese la sua vita di sempre, forse in fondo contento della fine di quell'inseguimento spossante. E tuttavia, non calando più dai monti del Nord¹⁶, smise, sì, di terrorizzare gli uomini, ma in cambio di quale tristezza!

La terra, infatti, non più abbeverata dalle piogge che egli portava prima con sé, divenne arida in tanta parte della Grecia, così come lo è ancora oggi, e là, dove mandrie e branchi di cavalli avevano fino ad allora pascolato tra alte erbe verdissime, oggi a stento poche capre affamate brucano cespugli spinosi.

Passò del tempo. Apollo, cresciuto, splendente di luce e di forza, comparve un giorno proprio presso il monte Parnaso, armato di un arco di cui si diceva che non mancasse mai il bersaglio. Pitone lo vide venire e capì che, anziché la vendetta di Era, avrebbe dovuto affrontare quella del figlio di chi aveva così accanitamente perseguitato nel momento più difficile della sua vita. Si dispose dunque al combattimento, forte delle sue dimensioni e della sua devastante energia, in una specie di scontro tra le potenze dell'ombra e quelle del sole, tra quelle dei nebbiosi acquitrini e quelle dei prati luminosi.

Pitone si erse in tutto il lungo corpo possente, per terrorizzare l'avversario, nel modo, cioè, con il quale sempre aveva destato il panico negli uomini, ma proprio con quella mossa si espose in pieno all'arma infallibile di Apollo: l'arco dalle mille frecce.

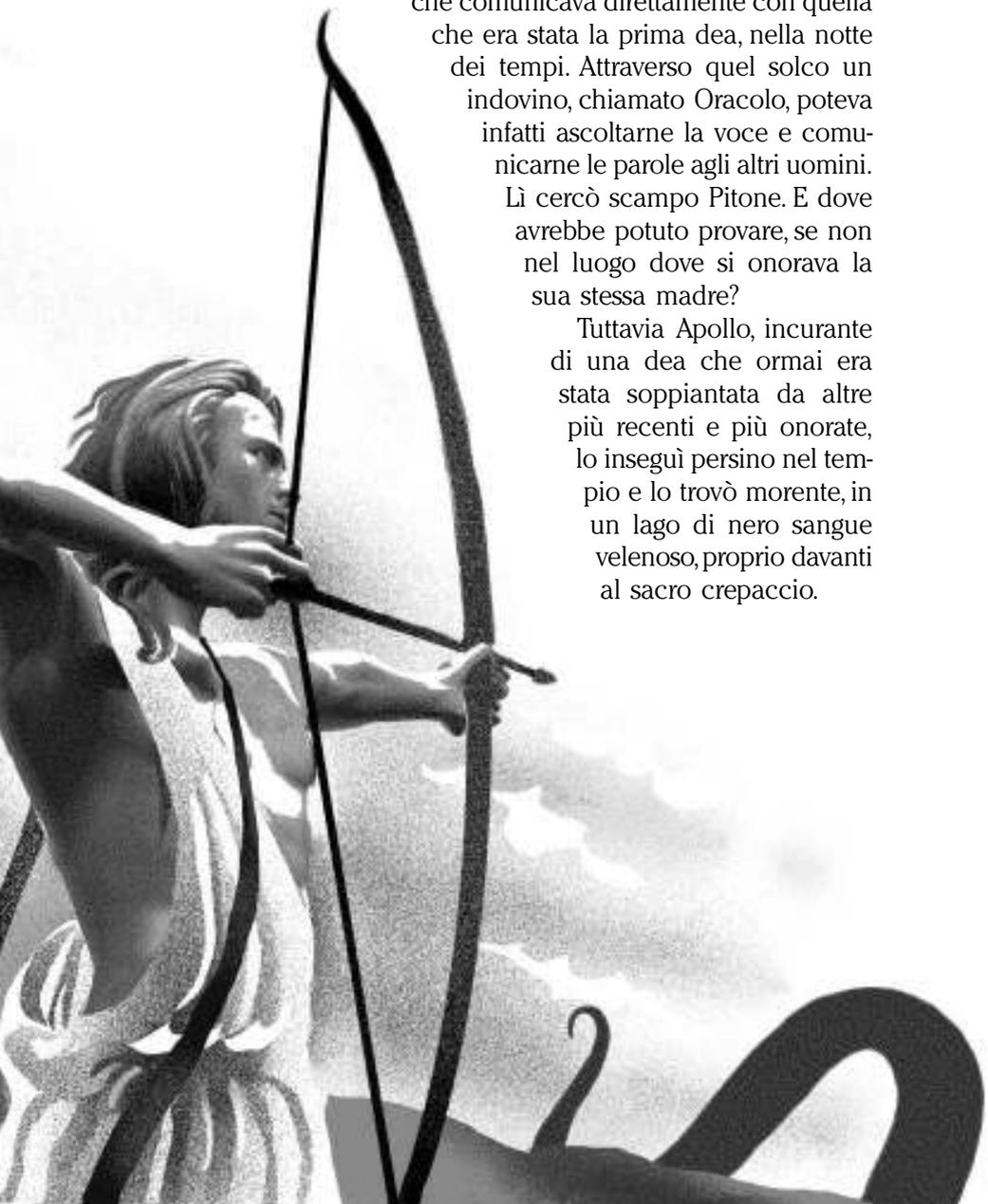
Il dio, infatti, anziché spaventarsi (non a caso era un dio, ben più coraggioso di un uomo, e, a ben pensarci, immortale!), iniziò a saettare, colpendo il serpente sempre più gravemente. Tuttavia, per ridurre quel povero corpo possente a mal partito, dovette davvero quasi svuotare la propria faretra, tanta era la forza del mostro infelice.

15 *Parnaso*: massiccio montuoso della Grecia centrale. Nell'antichità era ritenuto sede di Apollo e delle Muse protettrici delle Arti.

16 *monti del Nord*: le nuvole, cariche di benefica pioggia, arrivano in Grecia in primavera scendendo dall'alto Adriatico e dai Balcani, l'ampia regione montuosa che sta a Nord della Penisola greca.

Ferito a morte, ma ancora capace di agire, Pitone, in un ultimo sforzo per sfuggire al nemico impietoso, si rifugiò presso il tempio della Madre Terra, a Delfi¹⁷, dove vi era un crepaccio profondo che comunicava direttamente con quella che era stata la prima dea, nella notte dei tempi. Attraverso quel solco un indovino, chiamato Oracolo, poteva infatti ascoltarne la voce e comunicarne le parole agli altri uomini. Lì cercò scampo Pitone. E dove avrebbe potuto provare, se non nel luogo dove si onorava la sua stessa madre?

Tuttavia Apollo, incurante di una dea che ormai era stata soppiantata da altre più recenti e più onorate, lo inseguì persino nel tempio e lo trovò morente, in un lago di nero sangue velenoso, proprio davanti al sacro crepaccio.





Il dio, impassibile, non concedendo al nemico nemmeno l'onore per il suo coraggio sfortunato, lo finì con un ultimo colpo a distanza ravvicinata, e, mentre Pitone esalava l'ultimo respiro, il sangue prese a colare nella sacra fenditura del suolo, giù, verso il ventre della sua generatrice.

Così morì il Serpente, l'essere immenso, e la Madre Terra, addolorata per l'uccisione della sua creatura e terribilmente offesa per la profanazione del suo tempio, chiese riparazione a Zeus.

Questi non volle punire Apollo, il suo figlio splendente, ma, per commemorare Pitone, istituì tuttavia i Giochi Pitici, da tenersi fra gli umani: una serie di competizioni periodiche di musica, di opere teatrali e di gare sportive, che per secoli si tennero proprio a Delfi, a poca distanza dal tempio, e che tramandarono fino a noi il ricordo del misterioso mostro dell'ombra, sconfitto dai penetranti raggi del Sole.

17 *Delfi*: città greca nella regione della Focide, sede nell'antichità di un importante culto di Apollo. Nel suo tempio una profetessa (la Pizia) interpretava i presagi e predicava il futuro.

LAVORIAMO SUL TESTO

Verifichiamo la comprensione

1 *Rispondi alle seguenti domande.*

- a. Che cosa fa sì che Latona venga avvistata da Pitone rispettivamente a Rodi, a Creta, a Santorini e in Attica?

.....

- b. Chi mette alla luce Latona, quando partorisce?

.....

- c. In che modo l'ingegnoso Zeus riesce comunque a dare a Latona un luogo dove partorire, benché Era avesse stabilito che non lo potesse fare su nessuna terra emersa?

.....

- d. Perché i Greci aspettavano la calata annuale di Pitone con timore ma anche con una certa impazienza? Che cosa causava il mostro nel male e nel bene?

.....

- e. Dove cerca rifugio Pitone dopo essere stato ferito da Apollo?

.....

2 *Completa la frase scegliendo tra le quattro soluzioni proposte.***a.** La Madre Terra, addolorata per l'uccisione di Pitone,

- distrugge il tempio di Delfi.
- chiede riparazione a Zeus.
- uccide a sua volta i figli di Apollo.
- rifiuta da quel momento di far fiorire l'alloro, albero sacro ad Apollo.

b. La vicenda che ha per protagonista Pitone avviene

- molto prima del Diluvio Universale.
- subito prima del Diluvio Universale.
- durante il Diluvio Universale.
- dopo il Diluvio Universale.

c. Quando Latona cerca di rifugiarsi nel Peloponneso

- trova finalmente una terra ospitale nella quale partorire in tranquillità.
- viene tradita dalle migliaia di farfalle che volano via al suo passaggio.
- scopre che, in quella terra così umida, Pitone si muove a suo agio.
- fugge, spaventata dall'aspetto crudele di tanti guerrieri.

d. Quando Pitone si rifugia presso il monte Parnaso

- i Greci si rallegrano per la fine di un incubo.
- quella montagna diventa verdissima per tutta l'umidità che egli porta con sé.
- ottiene in questo modo il perdono sia di Era sia di Apollo.
- provoca la siccità in tutto il resto della Grecia.

3 *Sottolinea nel testo tutti i sentimenti di pietà nei confronti di Pitone che il narratore manifesta, a partire da un certo punto del racconto.*

Riflettiamo sul testo

1 *Che idea ti sei fatto di Apollo? Rispondi alle seguenti domande.*

a. Quando si presenta al cospetto di Pitone, ha almeno un poco di timore per il suo avversario? Se non ne ha, quali sono le ragioni?

.....

b. Per quale motivo desidera con tanta spietatezza la morte di Pitone?

.....

c. Quando Pitone si rifugia nel tempio di Delfi, Apollo non esita a finirlo con un colpo scagliato da molto vicino: ti sembra giusto oppure è un eccesso di spietatezza? Spiega la tua risposta.

.....

2 *Il fatto che abbia voluto istituire i Giochi Pitici, una serie di competizioni periodiche di musica, di opere teatrali e di gare sportive, significa che il Padre degli dèi ha determinati sentimenti nei confronti di Pitone: quali? Scegli tra quelli proposti. Puoi fare anche più di una crocetta.*

- pietà per il suo valore sfortunato
- rimpianto per un tempo ormai finito
- risentimento per l'accanita caccia data a Latona
- spiccata diffidenza
- ostilità nei confronti di Apollo
- sollievo per la sua fine
- accanimento nei confronti dei Greci

Giochiamo con le parole

Scegli tra i termini elencati il più adatto per descrivere lo stato d'animo del personaggio protagonista della situazione, e inseriscili nella tabella.

tranquilla, innamorato, addolorata, gelosa, spietato, sicuro di sé

PERSONAGGIO	SITUAZIONE	AGGETTIVO
Apollo	Nel tempio di Delfi, scocca su Pitone una freccia da distanza ravvicinata.	
Latona	Trova finalmente rifugio nell'isola di Delo.	
Era	Ordina a Pitone di inseguire Latona in qualunque parte del mondo avesse cercato rifugio.	
Madre Terra	Chiede riparazione a Zeus per la morte di Pitone proprio nel suo tempio.	
Zeus	Genera insieme a Latona quelli che saranno poi Apollo e Artemide.	
Pitone	Vede arrivare Apollo e si prepara allo scontro che immagina stia per avvenire.	

Proviamo a scrivere

La gelosia fa spesso commettere atti poco eleganti o addirittura crudeli, di cui poi magari ci si pente. Hai sentito o hai vissuto qualche episodio simile? Prova a raccontarlo.